

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平11-244470

(43)公開日 平成11年(1999)9月14日

(51)Int.Cl. ^s		識別記号	F I		
A 6 3 F	7/02	3 1 9	A 6 3 F	7/02	3 1 9
		3 1 5			3 1 5 A
	5/04	5 1 6		5/04	5 1 6 B

審査請求 未請求 請求項の数 4 FD (全 13 頁)

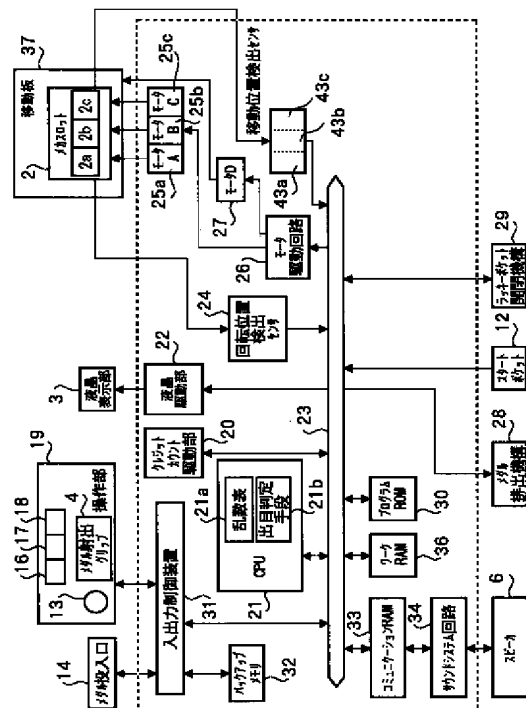
(21)出願番号	特願平10-67809	(71)出願人	000132840 株式会社タイトー
(22)出願日	平成10年(1998)3月3日		東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイトービルディング
		(72)発明者	渡邊 裕之 東京都千代田区平河町二丁目5番3号 株式会社タイトー内
		(74)代理人	弁理士 井ノ口 壽

(54) 【発明の名称】 特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 ゲーム開始前の待機中、ゲーム中または抽選で一定の賞に当たる可能性が生じた場合などに、抽選機を前後に可動させることにより、抽選機の状態およびゲーム状況をプレイ者に伝達し、ゲームに対する興味をさらに増大させることができる特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機を提供する。

【解決手段】 メダルの投入によりゲームが開始され、射出したメダルがスタートポケット１２に流入すると、ＣＰＵ２１は３リールメカスロット部２のリールを回転させ、乱数表２１ａに基づき順番に停止させる。２つ停止したときに同じ絵柄が一直線に揃った場合にはリーチとなる。リーチ状態ではメカスロット部２を前後にスライドさせて最後のリールを停止させる。同じ絵柄が横一線に並んだ場合にはラッキー賞となり、ラッキー賞に対応して出目判定されポケットのメダル払出し枚数が決められる。ラッキー賞が終了するまで、決定された枚数のメダルが払い出される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 コインまたは球形状物を誘導経路を介してパネル上部に弾き出し、パネル途中に設けられているポケットに前記コインまたは球形状物が流入した場合、所定個数のコインまたは球形状物を払出すとともに抽選機である所定個数のリールよりなるメカスロット部を回転させ、すべてのリールが停止して一定の賞に入賞したとき、入賞した賞に応じた動作を行うゲーム機において、

メカスロット部スライド機構を設け、ゲーム開始前の待機中またはゲーム中に前記メカスロット部を前後に移動させるように構成したことを特徴とする特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機。

【請求項2】 コインまたは球形状物を誘導経路を介してパネル上部に弾き出し、パネル途中に設けられているポケットに前記コインまたは球形状物が流入した場合、所定個数のコインまたは球形状物を払出すとともに抽選機である所定個数のリールよりなるメカスロット部を回転させ、すべてのリールが停止して一定の賞に入賞したとき、入賞した賞に応じた動作を行うゲーム機において、

前記メカスロット部の1つのリールを除き他のリールを停止させ一定方向に並んでリーチ状態になったとき、リーチ予告およびリーチアクションをするため前記メカスロット部を前後に移動させるメカスロット部スライド機構を設けたことを特徴とする特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機。

【請求項3】 前記メカスロット部の通常位置は前記パネル面より最も奥の位置にあり、前記リーチアクションでは、前記メカスロット部を中間位置または最も前の位置まで前進させ、その位置で最後のリールを停止させて出目結果を確定するように構成したことを特徴とする請求項2記載の特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機。

【請求項4】 前記メカスロット部を中間位置まで前進させる場合は、ノーマルリーチであり、一定の賞に入賞する確率を低く設定し、前記メカスロット部を最も前の位置に前進させる場合は、一定の賞に入賞する確率を中〜高に設定したことを特徴とする請求項2または請求項3記載の特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】 本発明は、メダル等のコインもしくは球形状物を誘導経路を介してパネル上部に弾き出し、パネル途中に設けられているポケットにコインもしくは球形状物が流入した場合、所定個数のコインもしくは球形状物を払出すとともに例えば3個のリールより形成されるメカスロット部を回転させ、すべてのリール

が停止してラッキー賞などに当たったとき、その賞に応じた動作を行うゲーム機、さらに詳しくいえば、ゲーム開始前待機中やゲーム中、さらには1つのリールを除き他のリールを停止させてリーチ状態になったときなどに、前記メカスロット部に特別なメカの動作を行わせるゲーム機に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来の抽選機を有するメダルゲームでは、あるポケットにメダルが流入し、複数のリールが回転を開始し、リールの停止結果によりラッキー賞などに入賞した場合、ラッキー賞に基づく動作、すなわち入賞効果はつねに同一であった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 例えば、出目結果に対する入賞結果についてゲーム状況の一部を変化させるものであっても、可変する対象は入力機構の一部であり、ゲーム機のゲーム状況、特に入賞および払い出しシステムを変化させるものは存在しない。また、抽選機の動作は常に一定であり、特別なメカの動作は行わない。そこで、例えば、抽選機で一定の賞に当たる可能性が生じた場合、当たる確率に対応させて抽選機自体に特別なリアクションを行えば、プレイヤーの興味の度合いをさらに増大させることができると考えられる。

【0004】 本発明の目的は、抽選機能を有するゲーム機において、ゲーム開始前の待機中、ゲーム中または抽選で一定の賞に当たる可能性が生じた場合、すなわちリーチ状態になった場合などに、抽選機を前後に可動させることにより、抽選機の状態およびゲーム状況をプレイヤーに伝達し、ゲームに対する興味をさらに増大させることができる特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】 前記課題を解決するために本発明による特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機は、コインまたは球形状物を誘導経路を介してパネル上部に弾き出し、パネル途中に設けられているポケットに前記コインまたは球形状物が流入した場合、所定個数のコインまたは球形状物を払出すとともに抽選機である所定個数のリールよりなるメカスロット部を回転させ、すべてのリールが停止して一定の賞に入賞したとき、入賞した賞に応じた動作を行うゲーム機において、メカスロット部スライド機構を設け、ゲーム開始前の待機中またはゲーム中に前記メカスロット部を前後に移動させるように構成してある。また、本発明は、コインまたは球形状物を誘導経路を介してパネル上部に弾き出し、パネル途中に設けられているポケットに前記コインまたは球形状物が流入した場合、所定個数のコインまたは球形状物を払出すとともに抽選機である所定個数のリールよりなるメカスロット部を回転させ、すべてのリールが停止して一定の賞に入賞したとき、入賞した賞

に応じた動作を行うゲーム機において、前記メカスロット部の1つのリールを除き他のリールを停止させ一定方向に並んでリーチ状態になったとき、リーチ予告およびリーチアクションをするため前記メカスロット部を前後に移動させるメカスロット部スライド機構を設けている。さらに、本発明は上記構成において、前記メカスロット部の通常位置は前記パネル面より最も奥の位置にあり、前記リーチアクションでは、前記メカスロット部を中間位置または最も前の位置まで前進させ、その位置で最後のリールを停止させて出目結果を確定するように構成してある。さらには、本発明は上記構成において、前記メカスロット部を中間位置まで前進させる場合は、ノーマルリーチであり、一定の賞に入賞する確率を低く設定し、前記メカスロット部を最も前の位置に前進させる場合は、一定の賞に入賞する確率を中〜高に設定してある。

【0006】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の実施の形態を詳しく説明する。図1は、本発明による特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機の外觀の実施の形態を示す図であり、(a)は正面図、

(b)は側面図である。この実施の形態はメダルを対象としたメダルゲーム機であり、筐体の正面中央にピンパネル7が配置されている。ピンパネル7の下部に上向きにコントロールパネル(図3参照)が設けられ、その前部にスピーカ6、コインカップ5およびメダル射出グリップ4が配置されている。筐体下部正面にはフロントドア8が設置され、その内部には本ゲーム機を管理するための操作パネルや回収したメダルを受け、上部に転送するためのポッパー、メダルボックスなどが設けられている。

【0007】図2は、ピンパネル部の詳細を示す図である。ピンパネル7の上部左右にはメダルが接触したとき回転する風車15が配置され、ほぼ中央に抽選機である3リールメカスロット部2が配置されている。3リールメカスロット部2はリール2a、2bおよび2cよりなり、各リールは後述する各モータにより回転させられ、この上側には出目判定結果を表示する液晶表示部3が配置されている。ピンパネル7の下部中央部にスタートポケット12bが、その少し下の左右にスタートポケット12aおよび12cがそれぞれ配置されている。スタートポケットにメダルが流入すると、所定の枚数のメダルが払い出され、クレジットカウント駆動部20(図5参照)によりカウントされ、そのカウント値がコインカウンタ18(図3参照)および液晶表示部3に表示されクレジットされる。

【0008】スタートポケットへのメダル流入により3リールメカスロット部2も回転を開始し、各リールは1つずつ停止し、抽選結果が表示される。抽選により例えばラッキー賞に当たると、予め複数用意されている出目

結果の1つが判定され、判定動作および結果が液晶表示部3に表示される。最下段には上記抽選でラッキー賞が当たったとき、開口するラッキーポケット11が配置されている。ラッキーポケット11はスタートポケットに比較し、左右に広くメダルが入り易い構造となっている。所定枚数のメダルが流入するか、または、所定時間が経過すると閉じるようになっている。開閉動作が合計で所定回数(例えば3回)行われると、ラッキー賞の期間は終了する。

10 【0009】図3は、コントロールパネル部の詳細を示す図である。コントロールパネルの右端にはメダル投入口14が設けられ、メダルが投入されると、クレジットされ、隣に配置されたコインカウンタ18がカウントされる。上述したようにスタートポケットやラッキーポケット11にメダルが流入したとき払い出されるメダルもカウントされ、このコインカウンタ18に表示される。クレジット内容は1メダルにつき、2クレジット、3クレジットなどに対応しており、例えば2クレジットに設定してあれば、1メダルでコインカウンタ18は「2」

20 が加算される。
【0010】スタートカウンタ16は、3リールメカスロット部2が回転した回数を加算表示するものであり、大当たりカウンタ16は3リールメカスロット部2が大当たりしたときの回数を加算表示するものである。大当たりした場合にはスタートカウンタ16は「0」にリセットされる。左端のペイアウトボタン13は、コインカウンタ18に表示されるクレジットされたメダルを払い出すボタンで、ペイアウトボタン13を押すとコインカップ5に払出しが行われる。もう一度押すと払出しが停止する。

【0011】図4Aは、本発明におけるゲーム機のメカスロット部スライド機構のメカスロット部分の動作を説明するための図である。(a)は通常の抽選動作を行うときのパネル面7aから最も奥の位置にある状態を示している。(b)は、ノーマルリーチになったときに前進する中間位置の状態を示している。(c)はスーパーリーチになったときに最も前に迫り出す前位置の状態を示している。図4Bおよび図4Cは、図4Aのメカスロット部スライド機構の実施の形態を示す平面図および左側面図である。モータ27は図示しない固定部材に固定され、モータの回転はギア列で減速されて回転軸38より出力される。回転軸38にはレバー39が固定され、レバー39の先端にはデルリンローラ40がフリー回転可能に取り付けられている。デルリンローラ40はその外輪が横断面がコの字形形状のローラ案内板41の内壁に接するように係合させられている。ローラ案内板41は固定連結板42を介して移動板37に固定されている。

【0012】移動板37はパネル面7aに対し、前後に移動可能のように配置され、その上面に3つのリール2a、2bおよび2cが搭載されている。メカスロット部

が奥の位置では、レバー39は水平状態になっており、リーチ予告でノーマルリーチになる場合には、回転軸38は図4Cにおいて矢印39aに示す方向に回転を開始する。この回転によってデルリンローラ40はローラ案内板41の内壁を下降し、レバー39は垂直位置にもたらされる。そして、回転軸38は1度、逆回転をして通常の位置に戻った後、再度垂直の位置に戻る。リーチ予告でスーパーリーチになる場合には、レバー39は垂直位置からさらに矢印39bに示す方向に回転をする。デルリンローラ40はローラ案内板41の内壁を上昇し、レバー39は水平位置にもたらされる。そして回転軸38は1度、逆回転をして垂直位置に戻った後、再度水平位置に戻る。各位置は位置検出センサ43a、43bおよび43cにより検出される。中間位置および前位置で出目が確定した後は奥の位置に戻る。

【0013】図4Dおよび図4Eは、メカスロット部スライド機構の他の実施の形態を示す平面図と左側面図である。この例は、各リールが独立して移動する場合を示しており、中央の第2リール63bと両側の第1および第3リール63a、63cがそれぞれ独立して移動する場合を示している。第1モータ51は、回転軸53を介してレバー55の先端に設けられているデルリンローラ54を回転させる。デルリンローラ54はレール移動台57に固定され断面がコの字状のローラ案内板56の内壁を上下に移動可能である。ローラ案内板56が固定されたレール移動台57は第1レール60上を滑動可能であり、回転軸53の回転にしたがって第1リール63aを前後に移動させる。レール移動台57は連結板58によりレール移動台59に固定され、同時に第3レール62上を滑動する第3リール63cも移動させる。図4Dおよび図4Eでは第1および第2リール63a、63cが最も前に出ている状態を示している。

【0014】第2モータ52は回転軸64を介してレバー66の先端に設けられているデルリンローラ65を回転させる。デルリンローラ65はレール移動台68に固定され、断面がコの字状のローラ案内板67の内壁を上下に移動可能である。ローラ案内板67が固定されたレール移動台68は第2レール61上を滑動可能であり、回転軸64の回転にしたがって第2リール63bを前後に移動させる。この図では第2リール63bは最も奥の位置にある状態を示している。68a、68bおよび68cは第1および第3リールの停止位置検出センサを、70a、70bおよび70cは第2リールの停止位置検出センサをそれぞれ示している。

【0015】図5は本発明による特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機の回路の実施の形態を示すブロック図である。以下の説明では、メカスロット部の各リールが一体に前後に移動する場合を例にする。メダル投入口14は入出力制御装置31およびバス23を介してCPU21に接続されており、メダル投入の情

報がCPU21に送られる。バックアップメモリ32はコイン数、プレイ数、難易度などの設定値を格納している。コミュニケーションRAM33は、サウンドに関するCPU21からの命令を格納しており、CPU21がサウンド状況を確認する時に使用される。サウンドシステム回路34はCPU21の指令に基づきサウンドを生成し、生成されたサウンドはスピーカ6より出力される。ワークRAM36はCPU21が演算などをするときのワークエリアである。カウンタ16、17、18およびペイアウトボタン13等のコントロールパネルの操作部19は入出力制御装置31を介してバス23に接続されている。

【0016】クレジットカウンタ駆動部20はコインカウンタ18を駆動するためのものでバス23に接続されている。液晶表示部3はスロット判定表示および上記コインカウンタ値（コインカウンタ18と同じ表示）も表示するもので、液晶駆動部22を介してバス23に接続されている。モータ（A）25a、モータ（B）25bおよびモータ（C）25cは、CPU21の制御に基づきモータ駆動回路26により駆動され、3リールメカスロット部2の3個のリール2a、2bおよび2cをそれぞれ回転させる。各リールの回転停止位置はセンサ24により検出される。モータ（D）27は図4B、図4Cで説明したように移動板37を前後に移動させるもので、奥位置、中間位置および前位置は移動位置検出センサ43a、43bおよび43cによりそれぞれ検出される。CPU21はスタートポケット12a、12bおよび12cにメダルが流入した情報によりクレジットカウンタ駆動部20を駆動し、所定の枚数のメダル対応のカウントを行う。また、ラッキー賞入賞の信号を受信すると、ラッキーポケット開閉機構29を駆動し、ラッキーポケット11を開く。さらにペイアウトボタン13からの信号により、メダル排出機構28を駆動する。

【0017】図6は、ゲームの全体の流れを示すフローチャートである。プレイヤがメダル投入口14よりメダルを投入すると、コインカウンタ18がカウントされるとともにピンパネル7上の液晶表示部3にもカウント値が表示され、クレジットされる。つぎにメダル打ち出し用のメダル射出グリップ4を右回転させて捻り、捻じりを解放してメダルを打ち出す（ステップ（以下「S」という）601）。右回転させる角度を変えることによりメダルの発射スピードを変えることができる。メダルがピンパネル7の上部に達し落下し、いずれかのスタートポケット12a、12bおよび12cにメダルが流入するか否かを監視し（S602）、いずれかのスタートポケットにメダルが流入すると、CPU21はモータ駆動回路26を駆動して3つのリールを回転させる。同時に規定枚数の払出しをクレジット内に行う。すなわちカウンタ18および液晶表示部3の表示をカウントアップする。

【0018】メダルが1枚流入するごとに上記動作が繰り返される。スタートポケット流入に伴うスロットストックは最大8回に設定されている。スロットストック残数は液晶に表示される。つぎにCPU21の乱数表21aに基づくリールの停止動作により、各リールは一定時間回転した後、左、右、中の順番で停止する(S603)。リール動作中には、通常のリールアクションに加え、リーチ予告アクションや各種スーパーリーチアクションなどの特殊リールアクションが起きる。これら動作は本発明の趣旨に関する動作であり、後に図7、図10～図13を用いて詳細に説明する。CPU21はリールが横一線に同一絵柄で揃ったか否かを判定し(S604)、同一絵柄に揃わない場合にはS601のステップに戻る。図8に3リールメカスロット部のリールの絵柄の一例を示す。8種類の絵柄の例が示されている。一方、同じ絵柄が横一線に揃った場合には、ラッキー賞発生となり、同時にポケット払出し枚数判定スロットを出目判定手段21bによりスタートさせる(S605)。さらにラッキーポケット開閉機構29を駆動してラッキーポケット11を開く。

【0019】判定スロットは液晶表示部3に表示される。ポケット払出し枚数判定スロットにより判定される以前は、各スタートポケットの払い出し枚数は3枚である。ラッキー賞が発生し、ポケット払出し枚数判定スロットが作動すると、図9に示す4つの場合のいずれかが乱数表21aに基づき選択されることとなる。図9は払出しメダル数が3個、5個、7個および10個の例である。例えば、「×3」の表示になった場合には各ポケットから払い出されるメダル数は3個であり、通常の場合と変わらない。「×5」の場合には払い出されるメダル

【0020】図6に戻り、上述のように払出し枚数が決定する(S606)と、その払出し枚数はラッキー入賞効果が持続する間は維持される(S607)。上記払い出し枚数判定の結果確定後、規定時間が経過するか、またはラッキーポケット11にメダルが10枚流入するまでは、ラッキーポケット11は開いている。ラッキーポケット11についてもメダルが1枚流入するごとに上記決定された枚数のメダルの払い出しがクレジットに払い出される。規定時間が経過するか、10枚のメダルが流入すると1ラウンドが終了し、1度ラッキーポケットは閉まる。そして、僅かな時間経過後に、再度開く。1回ラッキー賞が発生すると、ラッキーポケットの開閉が3回、すなわち3ラウンド行なわれた後、元の通常のメダル払出し枚数に戻る。ラウンド数および流入枚数は液晶表示部3に表示される。CPU21は上記S603～S607の動作中は、スタートカウンタ16に上記3リールメカスロット部のリールが回転する毎にその回数を積算し、ラッキー賞となるとスタートカウンタ16を

「0」にリセットし、大当たりカウンタ17をカウントアップする。

【0021】図7は、スライド機構によりメカスロットが前後に移動する動作を説明するためのフローチャートである。上述のように3リールメカスロットの回転が開始する(S701)と、以下に示すような前後移動動作が実行される。左右のリール停止時、左右の絵柄が異なる場合(S707)であって、中リールと左右リールのいずれとも絵柄が異なるとき(S709)には、そのまま通常のゲーム状態に戻る(S714)。図10(a)の場合である。つぎに左右のリール停止時、左右の絵柄が異なる場合(S707)であって、中リールと左右リールのいずれとも絵柄が同一のとき(S708)にはスロットを再起動し、リーチアクションに応じ奥位置から前位置の間をスライドする(S710)。全リールを停止させリーチアクションを終了し3リールが同一の絵柄で揃った場合(S711)、ラッキー賞入賞となり、各リールアクションに応じてスライドする。全リールを停止させリーチアクションを終了し3リールが同一の絵柄で揃わない場合(S712)は、通常のゲーム状態に戻る(S714)。

【0022】左右のリール停止時、左右の絵柄が同一になった場合(S702)にはノーマルリーチ予告となる(S703)。図11(a)の場合である。また、左右の絵柄が同一になる以前に大勝負が揃って低速回転し、再び回転して左右の絵柄が同一になった場合には、スーパーリーチ予告となる(S705)。図11(b)の場合である。ノーマルリーチ予告でS704になった場合には、図12(a)または(b)の動作が行われる。図12(a)において、リーチ状態になると、メカスロット部は中間位置まで前進し、一旦、奥の位置まで戻った後、再度中間位置まで前進し、この間中央リールは中速回転をしており、中央リールが停止して出目が確定する。図12(b)の場合には中央リールが低速回転する場合である。

【0023】つぎにスーパーリーチ予告でS705になった場合には、図13の動作が行われる(S706)。リーチ状態になると、メカスロット部は中間位置まで前進し、中央リールが一旦停止し上下に振動しながらメカリールが奥の位置まで戻り、再度低速で回転しながら前の位置まで前進する。そして中央リールは一時停止して1駒ずつ間欠回転をして停止して出目が確定する。ノーマルリーチおよびスーパーリーチの例を挙げたが、前後スライドして回転する動作形態はこれに限られるものではない。ノーマルリーチおよびスーパーリーチ動作をした後、全リールが停止し3リールが同一絵柄で揃った場合(S711)には、ラッキー賞が発生する(S713)。全リールが停止し3リールが同一絵柄で揃わない場合(S712)は、通常ゲーム状態に戻る(S714)。

【0024】以上、リールがリーチ状態になったときを条件として、メカスロット部が前後に移動する場合を説明したが、本発明はこれに限られることなく、ゲーム開始前の待機中や、他の条件や場面にもメカスロット部を前後に移動させることができ、かかる場合も本発明の範囲内に含まれるものである。また、メカスロット部の各リールがそれぞれ独立して前後に移動する場合も本発明の範囲内に含まれるものである。

【0025】

【発明の効果】以上、説明したように本発明は、抽選機能を有するゲーム機において、メカスロット部を前後に移動させるメカスロット部スライド機構を備え、ゲーム開始前の待機中またはゲーム中にメカスロット部を前後に移動させるように構成したものである。さらに、メカスロット部の1つのリールを除き他のリールを停止させ一定方向に並んでリーチ状態になったとき、リーチ予告およびリーチアクションをするためメカスロット部を前後に移動させるメカスロット部スライド機構を備えたものである。したがって、ゲーム開始前の待機中や抽選機能のメカスロット部のリールがリーチ状態になったときなど、一定の条件に達したときには、メカスロット部を前後移動し種々の動作を行うため従来のゲーム機に比較しさらにプレイヤの興味を増大させ、集客効果を高めることができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明による特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機の外観の実施の形態を示す図であり、(a)は正面図、(b)は側面図である。

【図2】ピンパネル部の詳細を示す図である。

【図3】コントロールパネル部の詳細を示す図である。

【図4A】本発明におけるゲーム機のメカスロット部スライド機構のメカスロット部分の動作を説明するための図である。

【図4B】図4Aのメカスロット部スライド機構の実施の形態を示す平面図である。

【図4C】図4Aのメカスロット部スライド機構の実施の形態を示す左側面図である。

【図4D】メカスロット部スライド機構の他の実施の形態を示す平面図で、両側のリールと中央のリールがそれぞれ独立して移動する場合を示している。

【図4E】図4Dの左側面図である。

【図5】本発明による特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機の回路の実施の形態を示すブロック図である。

【図6】ゲームの全体の流れを示すフローチャートである。

【図7】スライド機構によりメカスロットが前後に移動する動作を説明するためのフローチャートである。

【図8】3リールメカスロット部のリールの絵柄の一例を示す図である。

【図9】出目判定の結果の一例を示す図である。

【図10】メカスロット部の基本動作を説明するための図である。

【図11】メカスロット部のリーチ予告動作を説明するための図である。

【図12】メカスロット部のノーマルリーチ動作を説明するための図である。

【図13】メカスロット部のスーパーリーチ動作を説明するための図である。

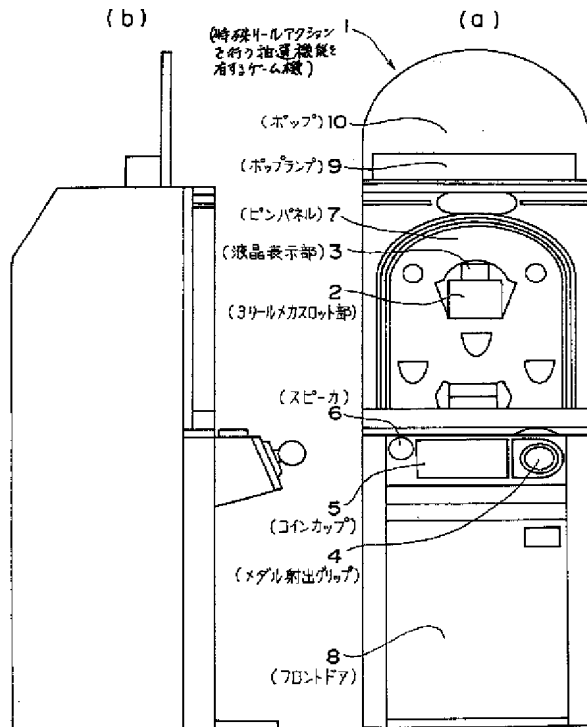
【符号の説明】

- 1…特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機
- 2…3リールメカスロット部
- 2a, 2b, 2c…リール
- 3…液晶表示部
- 4…メダル射出グリップ
- 5…コインカップ
- 6…スピーカ
- 7…ピンパネル
- 8…フロントドア
- 9…ホップランプ
- 10…ホップ
- 11…ラッキーポケット
- 12, 12a, 12b, 12c…スタートポケット
- 13…ペイアウトボタン
- 14…メダル投入口
- 15…風車
- 16…スタートカウンタ
- 17…大当たりカウンタ
- 18…コインカウンタ
- 19…操作部
- 20…クレジットカウント駆動部
- 21…CPU
- 21a…乱数表
- 22…液晶駆動部
- 23…バス
- 24…センサ
- 25a, 25b, 25c, 27…モータ
- 26…モータ駆動回路
- 28…メダル排出機構
- 29…ラッキーポケット開閉機構
- 30…プログラムROM
- 31…入出力制御装置
- 32…バックアップメモリ
- 33…コミュニケーションRAM
- 34…サウンドシステム回路
- 36…ワークRAM
- 37…移動板
- 38, 53, 64…回転軸
- 39, 55, 66…レバー

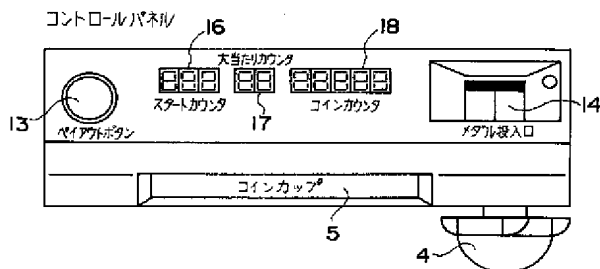
11

40…デルリンローラ
 41, 56, 67…ローラ案内板
 42…固定連結板
 43a, 43b, 43c…位置検出センサ
 51…第1モータ
 52…第2モータ
 54, 65…デルリンローラ
 57, 59, 68…レール移動台

【図1】



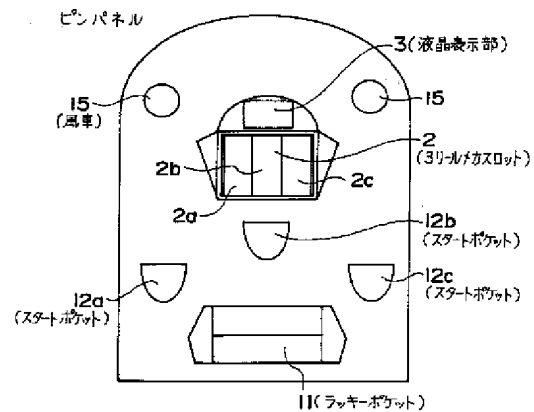
【図3】



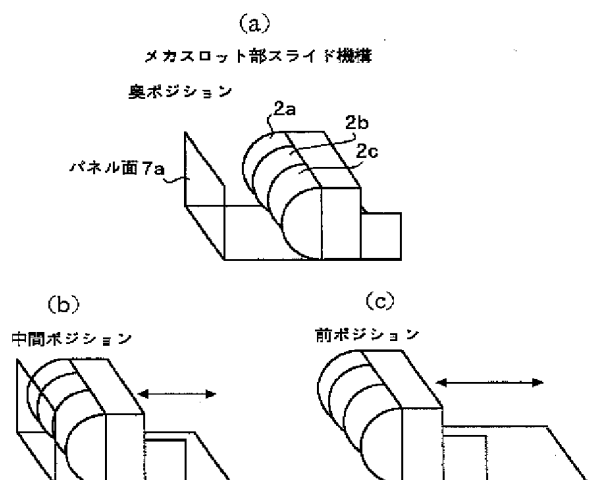
12

58…連結板
 60…第1レール
 61…第2レール
 62…第3レール
 63a…第1リール
 63b…第2リール
 63c…第3リール

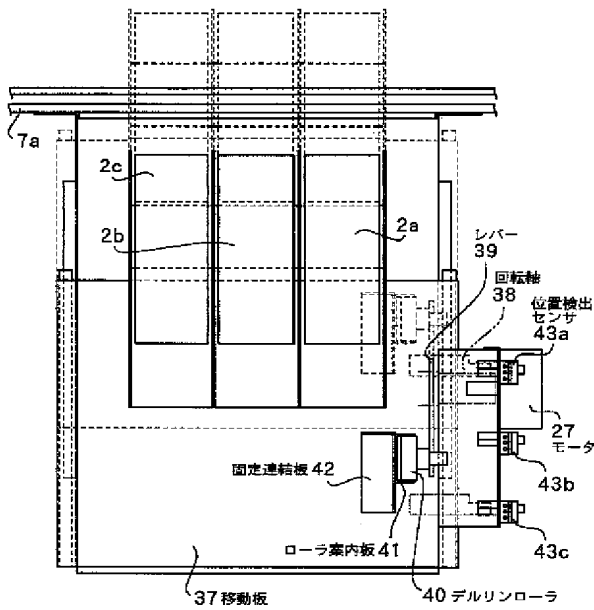
【図2】



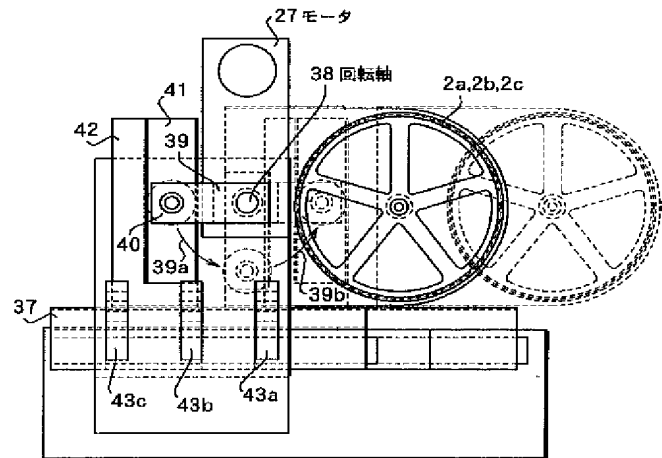
【図4A】



【図4B】



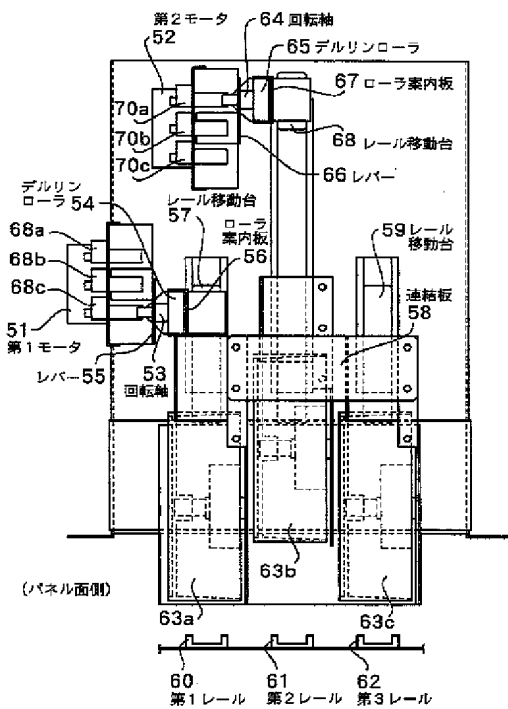
【図4C】



【図9】

X 3	入賞ボケ
X 5	入賞ボケ
X 7	入賞ボケ
X 10	入賞ボケ

【図4D】

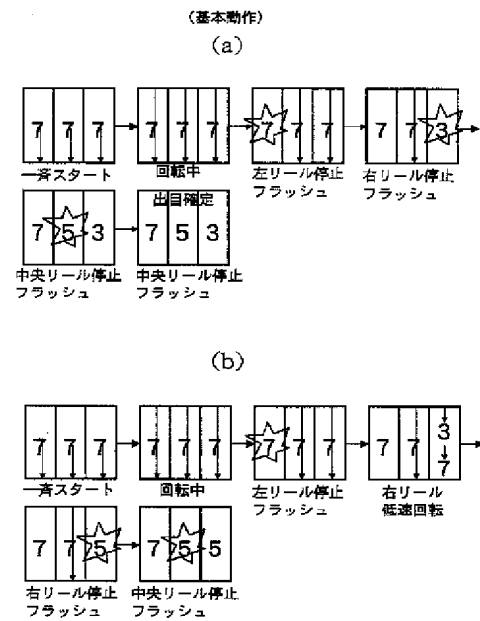


【図8】

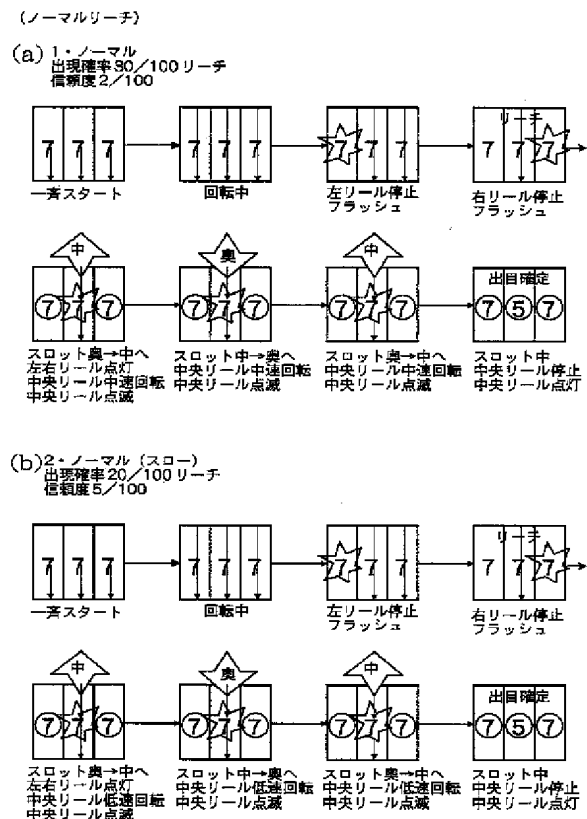
リールの絵柄(各)
スロットの入賞目(絵柄)は以下の8種類

金杯	金杯	金杯	金杯
7	7	7	N07
勝負服	勝負服	勝負服	勝負服
5	5	5	N05
鉄	鉄	鉄	鉄
3	3	3	N03
馬	馬	馬	馬
大勝	大勝	大勝	大勝

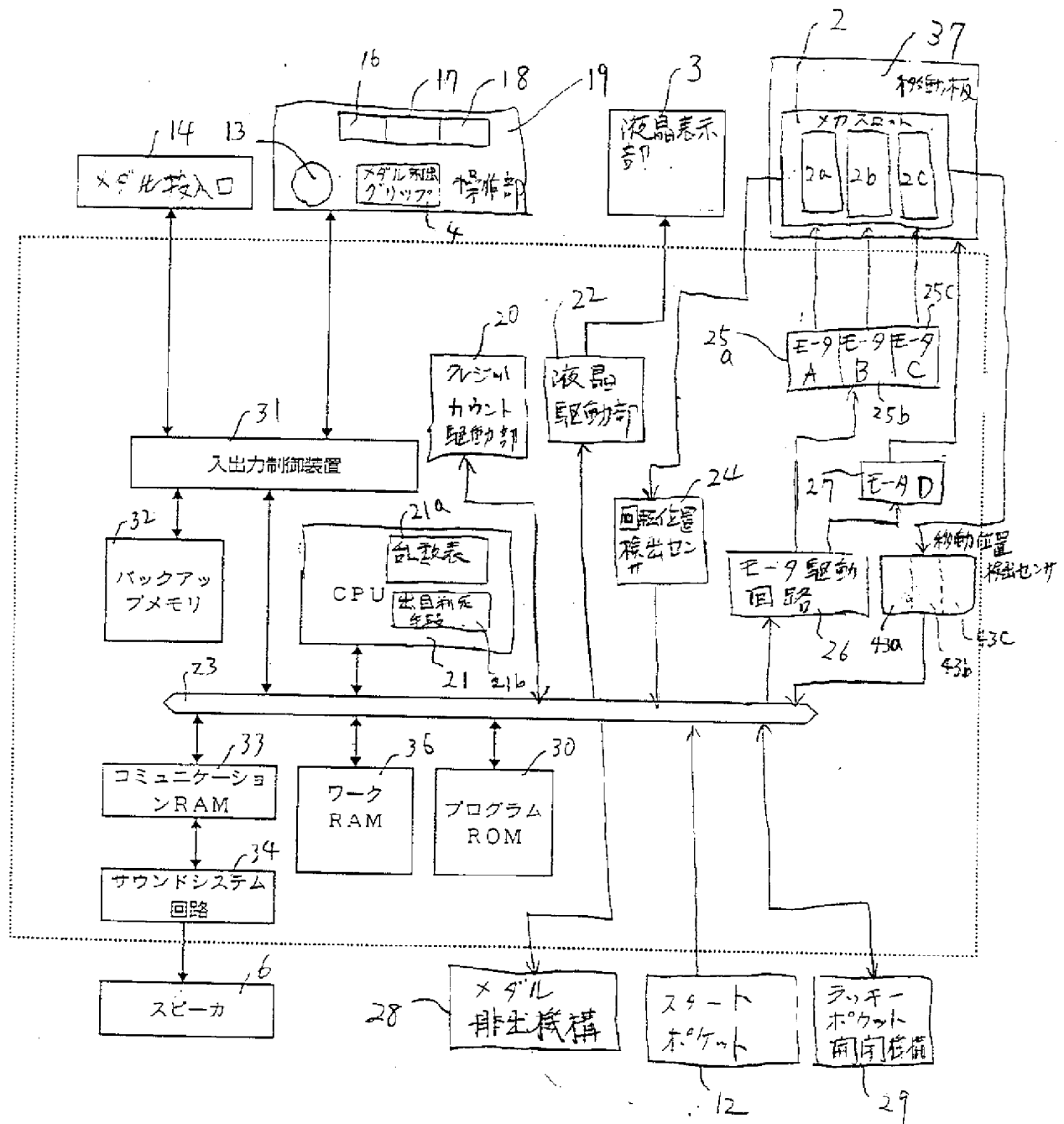
【例 10】



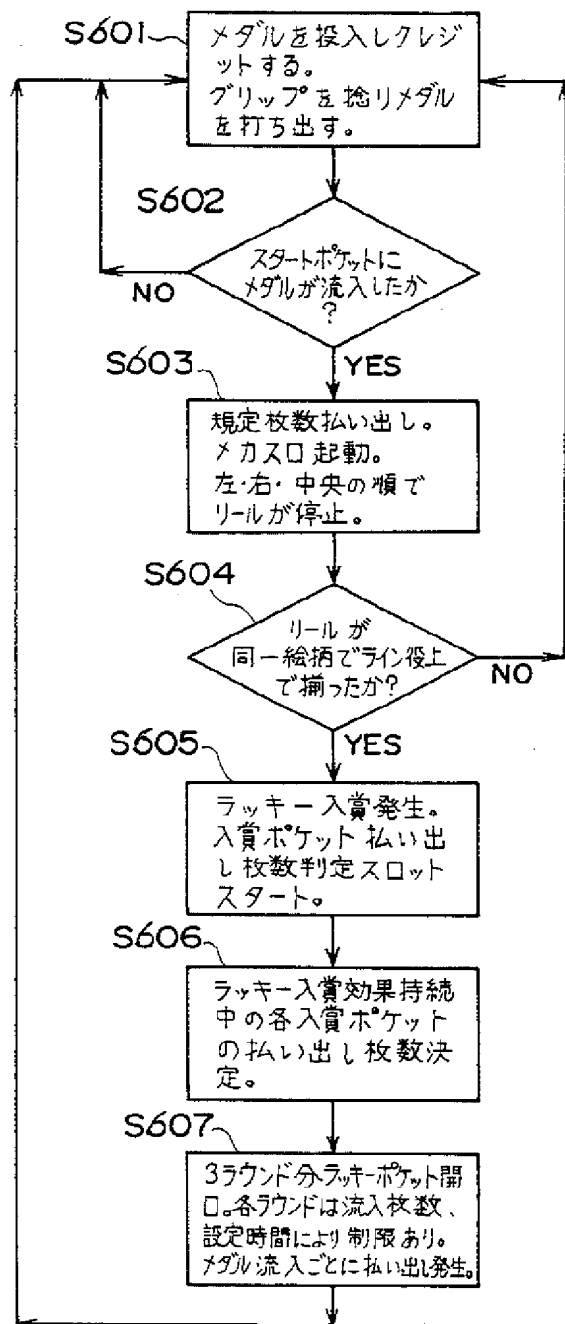
【例 12】



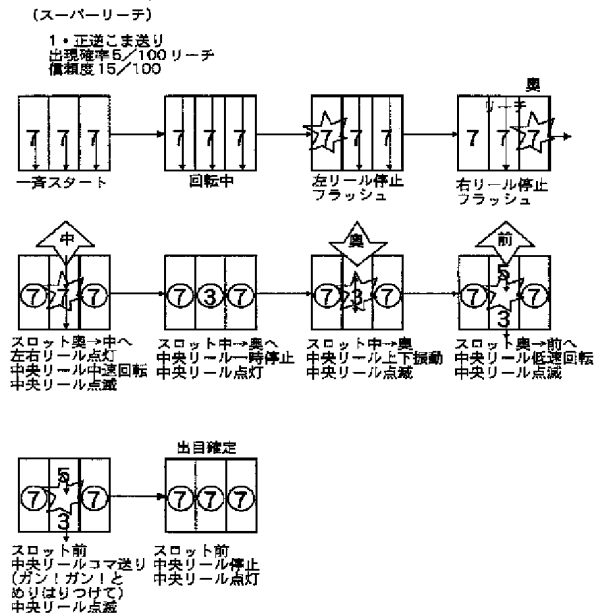
【図5】



【図6】

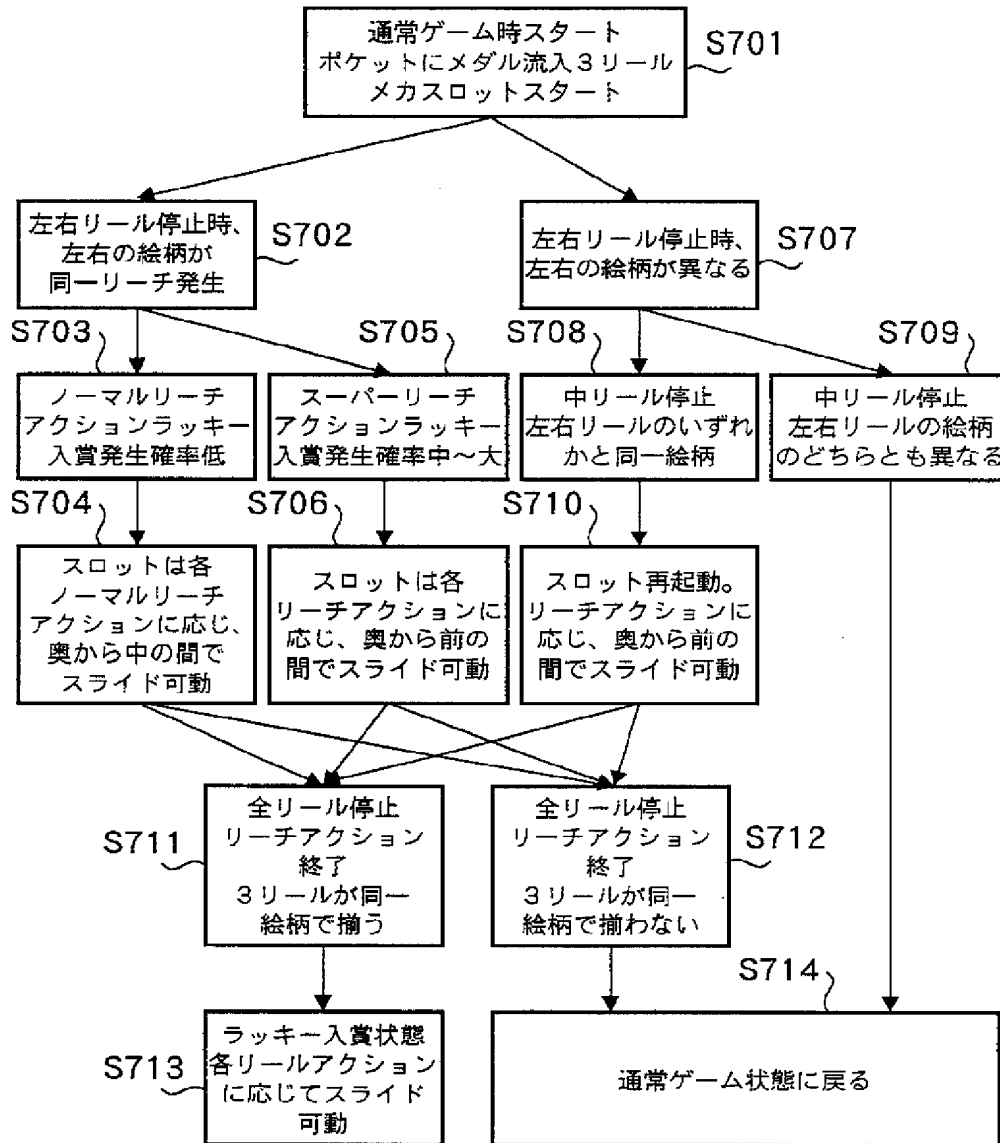


【図13】



【図7】

スロットの可動に関するフローチャート



【手続補正書】

【提出日】平成10年4月7日

【手続補正2】

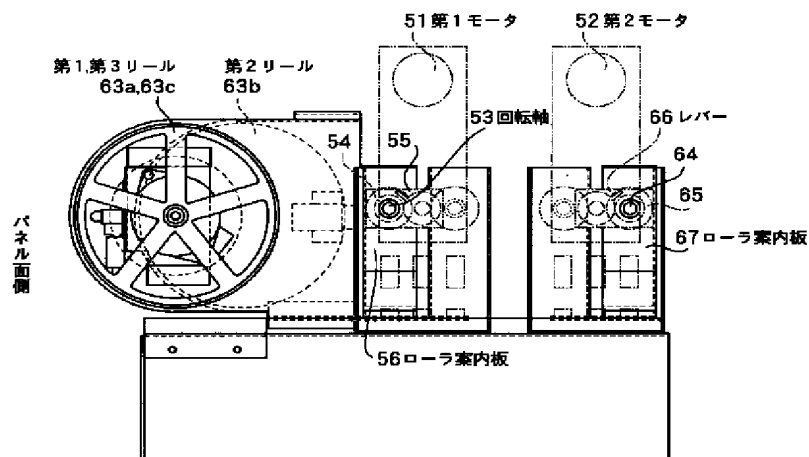
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図4E

【補正方法】変更

【補正内容】

【図4E】



【手続補正3】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図5

【補正方法】変更

【補正内容】

【図5】

